

Härmän raitilla

Jos Suomen kulttuurihistoriassa on jokin ajanjakso, joka vetää vertoja hollywoodilaiselle melodraamalle ja verenkarvaiselle valtajuonittelulle, on se 1800-luvun Pohjanmaa. Rikkaat matisuvut, ylpeät puukkojunkkarit, onnettomat rakastavaiset ja Jumalan tahtoa etsivät uskovaiset kuuluvat kaikki tämän aikakauden tarinoiden kuvastoon. Kyse ei ole historiallisista toiseikoista, vaan siitä, millaisena haluamme pohjalaisen kansanluonteen nähdä.

Pelissä pelaajat luovat ensin dramaattisen asetelman ja pelaavat sitten joukon kohtauksia, joissa nämä dramaattiset jännitteet selvitellään. Näin syntyy tarina, joka etenee vauhdikkaasti ja on kerrottu nopeammin kuin ehdit katsoa Pohjalaiset-elokuvan.

Sisällysluettelo

Alkusoitto eli asetelman luominen.....	2
Kaksi näytöstä eli pelin pelaaminen.....	3
Kortit pöytään eli kohtausten ratkaiseminen.....	4
Lunttilappu eli sääntöyhteenveto pelipöydässä käytettäväksi	5
Kiivas sydän, ylpeä mieli eli esimerkkejä korttien merkityksestä	6
Viisauden sanoja eli pelitesteistä opittua	7

Jos peliaika on tiukilla, riittää että pelinvetäjä tutustuu kolmeen ensimmäiseen kappaleeseen. Lisäksi lunttilappu kannattaa tulostaa ja laittaa pöytään kaikkien pelaajien nähtäväksi. Kappaleet Kiivas sydän, ylpeä mieli ja Viisauden sanoja ovat ikään kuin liitteitä. Ne tarjoavat lisätietoa, josta lienee hyötyä mutta joita ilmankin pelin saa toimimaan.

Alkusoitto eli asetelman luominen

Pelaamista varten tarvitaan korttipakka, muistiinpanovälineet ja noin tunnin verran aikaa.

Korttipakasta pistetään sivuun jokerit, joita pelissä ei käytetä lainkaan. Lisäksi ässät ja kuvakortit pitää erotella numerokorttien joukosta.

Pöydälle jaetaan osallistujien määrän verran kuvakortteja kaikkien osallistujien näkyville. Kukin kuvakortti edustaa yhtä tarinan kannalta keskeistä hahmoa. Pelaajien kannattaa tässä vaiheessa tutustua siihen, millaiset arkkityypit tässä tarinassa esiintyvät. Arkkityyppi koostuu kortin arvosta ja sen maasta:

- ♠ Kuningas edustaa valta-asemassa olevaa miestä
- ♣ Rouva edustaa valta-asemassa olevaa naista
- ♠ Jätkä edustaa nuorta henkilöä
- ♠ Pata tarkoittaa rikollista tai lainsuojatonta henkilöä (puukkojunkkari, viinatrokari)
- ♣ Risti tarkoittaa lainvalvojaa tai perinteiden ylläpitäjää (vallesmanni, pappi)
- ♦ Ruutu tarkoittaa varakasta henkilöä (suurtilallinen, tehtaan omistaja)
- ♥ Hertta tarkoittaa tunteidensa ohjaamaa henkilöä (romantikko, uskovainen, taiteilija)

Kun pelaajat ovat selvillä siitä, millaiset arkkityypit ovat mukana tarinassa, määritellään hahmojen välille sopiva määrä suhteita. Tämä tapahtuu sijoittamalla satunnainen ässä pelaajia kiinnostavien kuvakorttien välille. Kukin ässä edustaa erilaista suhdetta:

- ♠ Pata tarkoittaa, että hahmot ovat toistensa vihamiehiä tai että heitä yhdistää menneisyydessä tehty yhteinen rikos
- ♣ Risti tarkoittaa, että hahmot ovat sukulaisia tai muutoin kuuluvat samaan yhteisöön
- ♦ Ruutu tarkoittaa, että toinen hahmoista on velkaa toiselle
- ♥ Hertta tarkoittaa, että hahmot ovat rakastavaisia tai heillä on läheinen ystävyysuhde

Tässä vaiheessa pöydässä on arkkityyppejä, joilla on tarkemmin määrittelemättömiä keskinäisiä suhteita. Seuraavaksi tämän luurangon päälle luodaan lihakset eli pelaajat määrittelevät tarkemmin millaisista henkilöistä ja suhteista on kyse. Nämä tarkennukset kannattaa kirjoittaa muistiin, jotta mitään ei unohdu myöhemmin kohtausten pelaamisen aikana.

Sitten kukin pelaaja valitsee itselleen henkilöahmon, jonka roolia hän pelaa kohtausten aikana, ja antaa hahmolle nimen. Hahmojen valinta tapahtuu pelaajien ikäjärjestyksessä ja naiset ensin, eli peliin osallistujista vanhin nainen saa valita hahmonsensa ensimmäisenä ja nuorin mies saa sen hahmon, joka jää jäljelle.

Asetelman luomisen viimeisenä vaiheena kukin pelaaja määrittää hahmolleen tavoitteen, jota kohti hahmo tässä tilanteessa pyrkii. Tavoitteen pitää olla aktiivinen, jotta pelihahmolla voi saman tien tehdä jotain sen toteuttamiseksi. Samoja tavoitteita ei saa olla, eli jokaisella hahmolla pitää olla eri tavoite. Kunkin hahmon tavoite kannattaa kirjoittaa muistiin.

Näin on syntynyt joukko nimettyjä henkilöahmoja, joilla on kiinnostavia keskinäisiä suhteita ja henkilökohtaisia tavoitteita. Tilanne on luotu, joten on aika katsoa mitä siitä seuraa.

Kaksi näytöstä eli pelin pelaaminen

Peliä pelataan kaksi kierrosta, joiden aikana jokainen saa kerran oman vuoron. Koko pelin aikana kukin peliin osallistuja pääsee siten kahdesti raamittamaan kohtauksen.

Ensimmäinen pelivuoro annetaan pelaajalle, jonka hahmolla on eniten ässillä määritettyjä suhteita. Tämän jälkeen kuka tahansa pelaaja voi pelata oman vuoronsa. Kun kaikki osallistujat ovat pelanneet oman vuoronsa, alkaa toinen kierros. Toisen kierroksen voi aloittaa kuka tahansa pelaajista.

Vuoronsa aikana pelaaja pyrkii saavuttamaan hahmonsa tavoitteen tavalla, joka johtaa kanssakäymiseen toisen hahmon kanssa. Pelaaja siis kertoo mitä hänen hahmonsa haluaa kohtauksessa joltain toiselta hahmolta.

On mahdollista, että pelihahmo menehtyy pelin aikana tai muutoin poistuu pelistä esimerkiksi vangitsemisen vuoksi. Hahmon pelaaja pysyy silti pelissä mukana ja osallistuu entiseen tapaan. Hän voi vuoronsa aikana kertoa esimerkiksi sivuhahmojen toiminnasta eikä ole enää sidoksissa edesmenneen hahmonsa tavoitteisiin.

Kortit pöytään eli kohtausten ratkaiseminen

Ensimmäisen kohtauksen alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi käsikorttia korttipakasta, josta on poistettu kuvakortit ja ässät. Myöhemmin pelaajat täydentävät aina uuden vuoron alussa viiteen käsikorttiin.

Pelaajan raamittamaa kohtausta roolipelataan tavalliseen tapaan siihen saakka että selviää, mihin hahmo pyrkii suhteessa johonkin toiseen hahmoon. Tässä vaiheessa käytetään käsi-kortteja sen selvittämiseen saako hahmo sen mitä haluaa.

Vuorossa oleva pelaaja pelaa yhden käsikorteistaan. Kukin käsikortti edustaa tietynlaista hahmon toimintatapaa, joten pelatun kortin pitää olla linjassa kohtauksessa nähtyjen tapahtumien kanssa. Korttien edustamat eri toimintatavat ovat:

- ♠ Pata edustaa väkivaltaa ja laittomia keinoja
- ♣ Risti edustaa lainkuuliaisia keinoja ja perinteillä painostamista
- ♦ Ruutu edustaa rahan tai muiden resurssien käyttämistä
- ♥ Hertta edustaa tunteisiin vetoamista

Jos vuorossa olevalla pelaajalla ei ole käsikorteissaan sopivaa maata, hän pelaa yhden kortteistaan kuvapuoli alaspäin. Pelaaja ilmoittaa, mitä maata alassuun pelattu kortti edustaa. Tällöin kortin numeroarvo on yksi.

Tässä vaiheessa muut pelaajat pääsevät vaikuttamaan tilanteen kehittymiseen. Jos joku pelaa samaa maata oleva kortin, jonka numeroarvo on isompi, heidän hahmonsa pääsee niskan päälle. Jos laittaa pöytään samanarvoisen kortin toisesta maasta, hahmo pääsee voitolle vaihtamalla toimintatapaa. Se pelaaja, jonka hahmoon toiminta kohdistui, saa ensimmäisenä pelata korttinsa. Tämän jälkeen muut pelaajat pääsevät halutessaan pelaamaan korttinsa. Se pelaaja, joka pelasi viimeisen kortin, saa kertoa, miten vuorossa olevan pelaajan tilanne ratkesi.

Jos joku toinen pelaaja vie tällä tavoin kerrontavallan, hänen täytyy kertoa, miten hänen oma hahmonsa vaikuttaa tilanteen kehittymiseen. Tilanteiden ratkaisemiseen vaikuttavat siis tarinan kannalta siinä esiintyvät henkilöhahmot, eivät pelaajien kortit.

Kohtaus päättyy, kun kortinvetoon liittynyt asia on ratkaistu eli kun korkein kortti on pelattu ja lopputulos on kerrottu.

Lunttilappu eli sääntöyhteen veto pelipöydässä käytettäväksi

Alkusoitto eli asetelman luominen

- Jaetaan pöydälle osallistujien määrä kuvakortteja
 - risti: lainvalvojat, perinteet ylläpitäjät (vallesmanni, pappi, vanhus)
 - pata: rikolliset (häjy, viinatrokari)
 - ruutu: varakkaat (suurtilallinen, tehtaan omistaja)
 - hertta: tunteiden ohjaamat (romantikot, uskovaiset, taiteilijat)
 - kuningas: valta-asemassa oleva mies
 - kuningatar: valta-asemassa oleva nainen
 - jätkä: nuori henkilö
- Määritellään ässien avulla hahmojen välille sopiva määrä suhteita
 - risti: sukulaisuus, samaan yhteisöön kuuluminen
 - pata: vihamielisyys, yhteinen rikos
 - ruutu: velka
 - hertta: rakkaus, ystävyys
- Tilanteen konkretisoiminen eli hahmojen ja suhteiden tarkempi määrittely (muistiinpanojen tekeminen voi olla avuksi)
- Kukin pelaaja valitsee itselleen pelihahmon ja
 - nimeää sen
 - määrittää sille tavoitteen (aktiivinen, ei samoja)

Pelaaminen

- Kullekin osallistujalle jaetaan viisi käsikorttia
- Vuoronsa aikana pelaaja määrittää hahmonsavoitteen, joka liittyy yhteen muista hahmoista
- Hahmon toimintatapa riippuu pelatusta käsikortista:
 - pata: väkivalta, laittomat keinot
 - risti: lainkuuliaisuus, perinteet
 - hertta: tunteisiin vetoaminen
 - ruutu: rahan tai resurssien käyttö
 - jos pelaajalla ei ole sopivaa käsikorttia, pelataan kortti kuvapuoli alaspäin
- Muut voivat vaikuttaa onnistumiseen:
 - pelaamalla samaa maata olevan isomman kortin (kuvapuoli alaspäin pelatun kortin arvo on 1)
 - pelaamalla saman arvoisen kortin toisesta maasta, jolloin toimintatapa muuttuu

Pelin päättyminen

- Peliä pelataan kaksi kierrosta: ensimmäinen näytös ja toinen näytös
- Jos hahmo menehtyy, pelaaja pysyy mukana pelissä eikä ole enää sidoksissa oman hahmon vaikuttamiskeinoihin tai tavoitteisiin

Kiivas sydän, ylpeä mieli eli esimerkkejä korttien merkityksestä

Pelaamisen koetinkivi on alussa, kun pelaajien pitää pöydälle levitettyjen kuvakorttien ja äsien avulla muodostaa peliasetelma. Jos oma inspiraatio on hukassa, tästä listasta voi etsiä genrekuvastoon liittyviä apuja.

Patakortit: rikolliset

- Kuningas: häyjen johtomies; veljesmurhan avulla perinnön hankkinut isäntä; köyhäinavun rahat kavaltanut kirkkoherra
- Kuningatar: miehensä äpäralapsen surmannut emäntä; viinankeittämistä harjoittava emäntä; äärimmäistä kuria noudattavan uskonnollisen kultin johtajatar
- Jätkä: viinaan menevä puukkojunkkari; noituuden harjoittaja; varasteleva mierolainen

Ruutukortit: varakas väki

- Kuningas: laajan sukutilan isäntä; rautaruukin omistaja; tervakeisari
- Kuningatar: suurtilallisen leskirouva; ruotsalaista sukua; laivanvarustaja
- Jätkä: sahan perustanut nuori mies; ayshire-lypsykarjaa maailmalta hankkinut emäntä; kitsaan enon suuren perinnön saaja

Ristikortit: lainvalvojat

- Kuningas: vallesmanni; kyläkoulun opettaja; jahtivouti
- Kuningatar: kylän vanhin nainen; mahtisuvun emäntä; raittiusyhdistyksen johtajatar
- Jätkä: kasakka; emännättömän talon vanhin tytär; nuori kiivas pastori

Herttakortit: romantikot

- Kuningas: rakkauden sokaisema isäntä; hurskas lukkari; idealistinen maamiesseuran puheenjohtaja
- Kuningatar: mustalaisrouva; herännäissaarnaaja; lempeä suurperheen äiti
- Jätkä: rakkauden perässä muuttanut piika; kiivas isänmaanystävä; köyhä kirjailija

Pataässä: rikos menneisyydessä

- häjyreissulla tapahtunut miestappo ja ruumiin kätkeminen
- viljavarkaus katovuonna
- kiristämistä avioliiton ulkopuolella syntyneellä lapsella

Ruutuässä: velka

- saanut huonon sadon peittämiseksi lainaviljaa
- kunniavelassa monesta avustamisesta talontöiden hoitamiseksi
- saanut rahalainan korttipelin tappion peittämiseksi

Ristiässä: samaan yhteisöön kuuluminen

- saman suvun jäsenet
- asuvat ja tekevät töitä samalla maatilalla
- käyvät rukoilemassa samoissa seuroissa

Herttaässä: rakkaussuhde

- yksipuolinen rakkaus
- kielletty rakkaus samaa sukupuolta olevien välillä
- keskinäiseen kunnioitukseen ja avunantoon perustuva syvä ystävyys

Viisauden sanoja eli pelitesteistä opittua

Pelinvetäjän rooli

Tässä pelissä ei ole perinteistä pelinjohtajan roolia, vaan jokaisella pelaajalla on yhtäläinen mahdollisuus vaikuttaa pelin kulkuun. On kuitenkin hyvä, että joku toimii pelinvetäjänä eli ohjaa ryhmää etenemään, tekee muistiinpanot alkuasetelmasta ja ratkoo mahdollisia peliin liittyviä kiistoja. Pelinjohtajan roolin voi ottaa käyttöön, jos suuri pelaajamäärä sitä vaatii.

Suhteiden määrittely ässillä

Korttipakassa on neljä ässää, joten hahmojen välillä voi olla korkeintaan neljä määriteltyä suhdetta. "Sopiva määrä suhteita" riippuu pelaajista ja asetelmasta. Joskus riittävän meukas asetelma syntyy vain muutamalla suhteella. Jos pelaajia on viisi tai kuusi, kannattaa varmistaa että jokaisella hahmolla on ainakin yksi kontakti johonkin toiseen hahmoon. Kaikkea ei kuitenkaan tarvitse päättää etukäteen: Lyhyt peli ei vaadi kaikkien mahdollisten suhteiden määrittelyä ja lisäksi määrittelemättömyys jättää tilaa pelin aikana tapahtuville käännteille.

Pelin tyylilajista

Pelissä syntyvän tarinan kirjallinen genre riippuu pelaajista. Se voi olla kohelluskomediaa, eppistä tragediaa tai misogyynistä väkivallan ihailua. Peli ei siis tuota tietyn mallin mukaisia tarinoita pohjalaisista, vaan säännöt luovat vain puitteet tiettyjen aiheiden käsittelylle. Sisältö riippuu siitä, miten pelaajat tulkitsevat yhdessä luomaansa asetelmaa.

Toisten hahmojen suostuttelusta

Koska peli on lyhyt, jokaisen kohtauksen kannattaa viedä tarinaa eteenpäin. Jos pelaaja päättää, että tällä vuorolla hänen hahmonsensa yrittää houkuttaa toisen pelaajan hahmon tekemään jotakin, kannattaa kohtaukseen sisällyttää paitsi toisen hahmon suostuttelemineen myös se tekeminen. Ei siis kannata käyttää kohtauksia siihen, että hahmo saa lupauksen toiselta tehdä jotain joskus myöhemmin, vaan että asiat tapahtuvat *tässä ja nyt*. Muut pelaajat voivat käsi-korteilla vaikuttaa asiaan, jos he haluavat estää sen varsinaisen toiminnan, johon hahmoa houkuttelee.

Kohtausten ohjaaminen (kokeneemmille pelaajille)

Pelissä on tuplamäärä kohtauksia pelaajien lukumäärään nähden. Jos peliin halutaan siisti tarinankaari, vaaditaan taitoa ja koordinointia pelaajien puolelta. Sen takia on sallittua antaa oma pelivuoronsa jonkun toisen pelaajan käytettäväksi, jotta sen kiinnostavan hahmon tarina pääsee etenemään. Tarinankaarta voi huomioida myös silloin, kun pohditaan missä järjestyksessä kenenkin kohtaus pelataan: viimeinen kohtaus on tarinan kannalta usein tärkein.

Kohtausten ratkominen (aikarajoituksesta piittaamattomille pelaajille)

Tekstissä todetaan, että viimeisen kortin pelannut kertoo, miten hänen hahmonsensa vaikuttaa tapahtumien kulkuun ja pelivuorossa olevan hahmon tavoitteen toteutumiseen. Näin pelivuorot voidaan pitää lyhyinä. Jos peliaikaa on jäljellä reilusti, kannattaa pelata niin, että jokainen kortinpeluu kerrotaan heti osaksi tarinaa. Näin kohtauksiin saadaan enemmän käännteitä ja mehekasta kerrontaa.